



Universidad de Cuenca

UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE ARTES UNIDAD DE INVESTIGACIÓN Y TESIS
ESQUEMA GENERAL DE PRESENTACIÓN DE DENUNCIAS DE TESIS

“DISEÑO DE UN FOLLETO INFORMATIVO CON CONTENIDO ILUSTRADO COMO UN
APORTE GRÁFICO AL RESCATE DE LA CULTURA ZÁPARA”



Autor:
Grijalva Giovanny

Tutor:
Daniel Ojeda

Tesina, previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico
Facultad de artes



AGRADECIMIENTOS

A Dios, por haberme dado la oportunidad de llegar hasta aquí.

A la Universidad de Cuenca por brindar acogida en su historial.

A mis padres, Hermanos, Amigos, profesores y compañeros, que hicieron de estos 4 años un parpadeo con su compañía.

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a mis padres,

Gabriel y Carmita,

**Que me brindaron su apoyo todos estos años y
están presentes en los momentos difíciles de la vida.**

A mis hermanos Jessica y Jhon, que son un pilar fundamental en mi vida.

**Mis “hijos”; Kevin, Jhovanna, Karen y Marlon,
los cuatro elementos de mi vida, con ellos aprendí a crecer.**

**Y finalmente a mis compañeros,
Estuvieron conmigo durante la incansable lucha del saber.**



Universidad de Cuenca

INDICE

1 Estudio y análisis de la cultura Záparas

- 1.1 Breve historia de la etnia Zápara y su importancia.
- 1.2 Záparas: patrimonio intangible de la humanidad
- 1.3 Gráficas y signos étnicos.
- 1.4 Leyendas y símbolos

2 El folleto informativo

- 2.1 El folleto como recurso de comunicación.
- 2.2 Características del folleto
- 2.3 El folleto como producto
- 2.4 Contenido técnico

2.4.1 Diagramación

Tipografía

Composición

Color

2.4.2 Contenido gráfico

Imágenes

2.4.3 Características técnicas

Retículas

Tendencias

Formatos

3 La ilustración

Introducción a la ilustración

- 3.1 La ilustración como instrumento de comunicación
- 3.2 La ilustración como herramienta en el diseño gráfico
- 3.3. Técnicas digitales de Ilustración.

3.3.1 técnicas digitales.

Vector. -

Foto ilustración.-

3D.-



Universidad de Cuenca

3.4. Estilos gráficos

3.4.1 Concept Art

3.4.2 Ilustración de Fantasía

3.4.3 Collage

3.5 Clases de la ilustración

3.5.1 Ilustración fantástica

3.5.2 ilustración Narrativa

3.5.3 Ilustración de personajes

4 Producto Final

4.1 Conceptualización del diseño

4.2 Folleto informativo

- Estilo

- Formato

4.2.1 Diagramación

- Cuadrícula

- Referencia

- Estilo

4.2.2 Estilo Gráfico

- Estilo de ilustración

- Referencia

- Conceptualización y Representación

5 Conclusiones y Recomendaciones

Bibliografía

Anexos

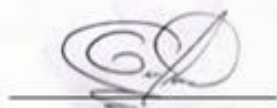
- Referencias**

- Homólogos**



Yo, Giovanny Fernando Grijalva Carabajo, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Giovanny Fernando Grijalva Carabajo, certifica que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Una firma manuscrita en tinta negra, que parece ser 'G. Grijalva', sobre una línea horizontal.

Giovanny Grijalva

030226660-6



ABSTRACT

En la actualidad el aspecto de identidad cultural ha ido perdiendo importancia en nuestra sociedad, a medida que surgen nuevas generaciones, estas adoptan estilos y modismos nuevos, que son tomados por nuestra sociedad, dejando en segundo plano los signos propios de la cultura ancestral, así como la importancia de sus representaciones culturales, sus creencias y su importancia en la sociedad como representantes patrimoniales.

A raíz de esta observación y, mediante el empleo del diseño gráfico, se pretende brindar un aporte en lo que a información y promoción de las etnias culturales se refiere, en este caso de la cultura Zápara. Como apoyo a la cultura, se plantea un medio gráfico que informe a la sociedad sobre esta etnia cultural, recaudando información para transcribirla, interpretarla y representarla mediante escenas ilustradas.

Por medio de estos procedimientos se genera la posibilidad de plasmar estas conceptualizaciones en un soporte físico, que mediante su distribución promueva la cultura Zápara que es patrimonio lingüístico e intangible de la humanidad.

Como conclusión de esta recolección de estilos, signos e información de la etnia Zápara se genera un folleto informativo, con conceptualizaciones gráficas, siendo este el aporte a la promoción de las etnias culturales de nuestro país.

Today the aspect of cultural identity has been losing importance in our society, to emerging generations, these adopting styles and new idioms, that are taken by our society, leaving behind the scenes the signs of ancestral culture, as well as the importance of their cultural representations, beliefs and its importance in society as economic representatives.

Following this observation, and through the use of graphic design, it is intended to provide a contribution to what information and promotion of ethnic cultural groups is concerned, in this case of the Zápara culture. Supporting culture, arises a medium graphic report to the society on this cultural ethnicity, raising information to transcribe it, interpret and represent it using illustrated scenes. The ability to translate these conceptualizations in a physical support that promotes the Zapara culture which is linguistic and intangible heritage of humanity through its distribution is generated through these procedures.



Universidad de Cuenca

As conclusion of this collection of styles, signs, and ethnicity information Zapara generates a brochure with graphics conceptualizations, and this is the contribution to the promotion of the ethnic cultural groups in our country.



Universidad de Cuenca

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un folleto informativo con contenido ilustrado sobre los signos, símbolos y leyendas de la cultura Zápara.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar y recolectar información acerca de la cultura , mitología y simbología de la cultura Zápara
- investigar acerca del uso, estilos, técnicas e importancia de la ilustración como recurso comunicacional.
- Conocer acerca del uso, fundamentos teóricos, técnicos y aplicaciones del folleto informativo
- Desarrollar un folleto informativo acerca de la cultura Zápara que contengan:
 - 11 ilustraciones narrativas acerca de las Leyendas de la cultura.
 - 6 ilustraciones representativas de sus s[símbolos que caracterizan a la etnia en su entorno.
 - Texto con reseñas, historia, evolución e información acerca de la cultura Zápara.



INTRODUCCION

En este proyecto se muestra la importancia de los elementos intangibles de una cultura, su esencia gráfica y su importante mitología ancestral, las cuales pueden ser utilizadas como inspiración al momento de poner en práctica los talentos creativos de nuestra sociedad.

Conceptualizando la información recopilada, se genera una serie de gráficas que representen aspectos de la cultura Zápara, con la ilustración como herramienta de expresión se aspira promover esta etnia.

Estudiando el proceso de representación sobre soportes, para poder plasmar esta abstracción gráfica, se apunta a un soporte sustentable, que se adapte al contexto y lleve el mensaje de una manera clara y sencilla, por esto un folleto informativo, es un medio simple y directo que permitirá alcanzar el objetivo propuesto.

La extracción de signos y símbolos culturales requiere de un medio de expresión, en este caso gráfico, que apoye la información plasmada en el soporte, logrando complementar y sustentar las ideas expresadas.



Cap. 1. ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA CULTURA ZÁPARAS

La cultura Zápara consta en la actualidad como la etnia más destacada de la nación ecuatoriana, su importancia se debe, no solo por ser declarada patrimonio intangible de la humanidad, si no por abarcar dentro de su cultura una serie de elementos que pueden ser reinterpretados en diferentes contextos gráficos y tienen una potencial tendencia étnica.

Existen registros, medios, soportes y documentos que respaldan esta información, no solo textual si no gráficamente. A través del siguiente texto se abordaran temas que han sido desarrollados por expertos a partir de estudios de campo en nuestra selva amazónica, viviendo y plasmando los elementos simbólicos de la cultura.

1.1 Breve historia de la etnia y su importancia.

Los Záparas son indígenas de la época colonial (1500) que sobre vieron a estos tramos históricos al borde del rio Pataza hasta el Amazonas, eran la gran tribu etnolingüística Zápara.

Aunque continúan conservando el nombre ancestral, se distribuyeron a lo largo de la Amazonía, lo cual los llevó a mezclarse entre tribus y adquirir algunas características ajenas por lo que se combinaron y sus rasgos propios se están perdiendo en la actualidad.



Ministerio de coordinación de patrimonio del Ecuador

Un aspecto importante al momento de exaltar esta cultura es su resistencia y esmero en no formar parte del olvido de las personas, este aspecto ha llevado a los Záparas a ser una etnia muy relevante, a pesar de tener menos de 200 habitantes en la zona ecuatoriana, según el artículo del periódico el telégrafo publicado el 18 de junio del 2011, *“son un pueblo que no ha dejado morir sus esencias, su cultura y su ancestral tribu”*.¹

Esta tribu pasa a ser un pequeño mundo en la historia pues ha marcado nuestro acontecer con sus vivencias y creencias sociales, el origen del pueblo nativo y todos los secretos que encierran en su misticismo y su desarrollo.

“Recordemos como en la reconstrucción demográfica y poblacional de la zona en el periodo anterior establecimos que, por una serie de vicisitudes misionales los muy diversos grupos Záparas quedaban como la población sobreviviente

¹ Diario el Telégrafo, 2011



Universidad de Cuenca

*más importante.*²

Miguel Cabodevilla, en su capítulo “la selva olvidada”, expone su admiración hacia la cultura Zápara, ya que luego de muchos acontecimientos demográficos, geográficos y sociales, la etnia Zápara ha logrado sobrevivir, por así decirlo y aunque son minoría, aún conservan la esencia de los pueblos ancestrales, logrando adaptarse al mundo moderno y luchando como desde hace siglos contra la desaparición.

Luego de todos los cambios contextuales, esta etnia primitiva mantiene viva la certeza de atesorar su propia simbología, sus propios cuentos que demuestran su parte ideológica al evolucionar y conservar su particularidad al mismo tiempo.

Enalteciendo el aporte originario de su cultura, a través de su libro, “el sueño Zápara”, Bilhaut Anne-Gaël expone:

“Es una significativa contribución a la antropología del sueño y también a las discusiones acerca de la constitución de la persona en el contexto amerindio”.³

Lo que se resume, es que todos estos componentes personales, los signos imaginados y reinterpretados para lograr maneras distintas de comunicarse, la construcción del mundo mitológico como un lugar de memoria, pasan a ser **intangibles invaluable**s al momento de construir un registro cultural.

Básicamente se trata de descubrir la esencia de sus pensamientos y su importancia en el desarrollo como sociedad, de ello se deriva sus comportamientos y labores, volviéndolos únicos en su contexto, ya que mediante estas creencias pueden seguir manteniendo su etnia intacta de invasiones culturales y ser el icono representativo de nuestros aborígenes.

Este pueblo, pequeño pero poderoso de corazón y patrimonialmente invaluable, debe ser puesto a la ventana de la sociedad, no como reliquias si no como parte de nuestro mundo, lo que son, forjadores de la historia e iconos de nuestras raíces. Los Záparas pasan a ser el mítico pueblo que se reusa a perderse en la identidad de la sociedad, viven para ellos y por ellos, y los pocos recursos que abarcan son sus tesoros, la lengua, las costumbres y los mitos, es lo que debemos rescatar como ciudadanos de esta historia.

1.2 Záparas; patrimonio intangible de la humanidad

La cultura Zápara fue declarada como patrimonio lingüístico e intangible de la humanidad por la UNESCO en el 2001, debido a la importante simbología, iconografía y mitología de la

² Miguel Ángel Cabodevilla, “La historia de los pueblos de oriente”, Ed Ekseption, Cicam, Coca, 1999, pág. 109, La selva Olvidada.

³ Bilhaut Anne-Gaël, “El sueño Zápara”, ED Facultad latinoamericana de Ciencias Sociales Sede Ecuador, Quito, 2011



cultura. Este proyecto, es un aporte gráfico a la promoción de la cultura y el rescate de un patrimonio a punto de desaparecer.



PATRICIA Villarroel



Los Záparas han llegado a ser la tribu que encabeza la lista de patrimonio intangible a rescatar en nuestro país, tanto su lenguaje que está a punto de perderse como sus interesantes mitologías que nos enseñan sobre sus ideologías y la manera que manejaban los aspectos sociales en su tiempo, marcan la línea de interés en la cultura.

La determinación corresponde directamente a su idioma que está cerca a la desaparición, esto lo ha confirmado la página **web guiapuyo.com**, que ha publicado un artículo con un estudio y referencias directas acerca de esta tribu.

El Lic. Marcelo Galves, en un artículo expuesto en la página guiapuyo.com, da a conocer la designación y la organización de la UNESCO, para con la etnia Zápara, así;

“Con asesoramiento del lingüista Carlos Andrade, la ONAZE (Organización de la Nacionalidad Zápara del Ecuador) inició un complejo estudio sobre las raíces y situación de los últimos Záparas, que fue presentado para participar en uno de los Concursos convocados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, obteniendo el I Premio Mundial en mayo del 2001 como Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad, considerando su estado de extinción y el Gobierno nacional, a través del Ministerio de Educación hizo el reconocimiento público la Condecoración de primera Clase, en marzo del 2002.”⁴

Esto nos centra en temas específicos que podemos destacar de la cultura Zápara, en este caso tienen prioridad, La lengua, la historia y la mitología, a partir de aquí podremos desencadenar los signos y símbolos que representan a la cultura, tratando de exponer sus principales características gráficas.

La lengua Zápara, cuya traducción es “persona de la selva”, “no es difícil”, según Usigua, uno de los líderes de la tribu, quien la entiende, pero no habla por falta de práctica, pues desde niño estudió en español y quichua. En una relato con el líder de la tribu, según anunció la página guiapuyo, comentó que en la actualidad solo se conservan 2 de los 32 vocablos originales de la tribu, por esta razón y algunas otras los organizadores de la ONAZE, quienes han decretado su cultura en potencial desaparición, han decidido crear un documental con el estudio y la conservación de la lengua, para rescatar y promoverla a cualquiera que desee

⁴ Lic. Marcelo Gálvez, <http://www.guiapuyo.com.com>, 2002, Ecuador



Universidad de Cuenca

aprenderla, lo que esperan es un aporte; económico del ministerio de cultura y cooperativo de parte de los pobladores para la expansión de estos aportes culturales y representativos.

1.3 Gráficas y signos étnicos

La tribu Zápara, iconográficamente, se ha constituido como fuente de inspiración y análisis para descubrir las ideologías atrapadas en su cultura, ya que poseen sus propios signos y los emiten de manera global en sus rituales. Estos elementos gráficos deben ser expuestos como carta de presentación, pues son los más directos y concretos de interpretar como manifestación nativa.

Las vestimentas, accesorios, objetos y pinturas puede transcribirse en signos que originen una gráfica sistemática y representativa de una cultura, sea cual sea y puede trasladarse a cualquier tiempo.



MUSEO DE LAS AMERICAS, España

Por

lo que dentro de los registros fotográficos se pueden determinar estos elementos, los cuales, a través de estudios pueden precisar su significado, logrando un aporte al desarrollo gráfico de la cultura para su posterior su difusión.

1.4 Leyendas y símbolos

Dentro de la etnia Zápara encontramos elementos importantes, más allá de sus rituales, sus costumbres, su vestimenta, son sus símbolos y mitos, que son elementos originarios de sus ancestros, estos elementos se pueden sistematizar para lograr un elemento originado a partir de ellos, ya sea una gráfica o cualquier tangible.

Como relevancia de estos aspectos se encuentran las leyendas propias:

“En la Amazonía, se cree que el delfín rosado tiene súper poderes, como cambiar su imagen a la de un hombre hermoso y atractivo. Se dice que estos delfines convertidos en hombres salen por las noches de los ríos para seducir a alguna inocente mujer, y volver a la mañana siguiente al río convertido en delfín.

Luego, la mujer queda embarazada y al estar sola, sin un esposo que la acompañe, ella le echa la culpa al hombre guapo que salió de las aguas del río.



Universidad de Cuenca

A estos delfines se les conoce en la Amazonía como “Encantado”. El Encantado puede disfrazarse de deseo humano y reclamar tu alma, para llevarte al fondo del río, al Encanto. El encanto es un lugar mágico donde el Amazonas se fusiona con un bosque, y donde los delfines nadan en las copas de los árboles, lo cual se da desde el principio de los tiempos, según la leyenda.

Otra versión de la leyenda cuenta que si una persona hace contacto visual con el delfín rosado; es decir, si lo mira a los ojos y este a él, la persona tendrá terribles pesadillas durante toda su vida.”⁵

Dentro de esta lista podemos encontrar otras historias como:

- NACIMIENTO DEL LAGO MARACAIBO
- LA RANA QUE SE CONVERTÍA EN TIGRE
- ZÁPARA, LA DIOSA DE LA SELVA
- EL BUHO Y EL NIÑO
- LA ANCIANA QUE SE CONVERTÍA EN FIERA

Lo interesante de estas leyendas es que nacen a partir de la imaginación propia de la cultura, logrando imponer su propio contexto y su esencia gráfica, lo cual nos muestra la clara imposición que tiene la cultura al aplicar su estilo, por así decirlo, por ello se trata de continuar con esta característica y divulgar esta preciada esencia.

Estas leyendas son destacadas dentro del mundo lingüístico, ya que dejan reinterpretar los signos ante los espectadores, y mientras podamos conectar el mensaje con lo que se expresa, tendrá mayor fuerza, como lo expone Saussure en su texto; “Las fuentes teóricas de la semiología”, este aspecto se puede reforzar, ya que no consiste en universalizar el mensaje, si no en retransmitirlo de manera que pueda interpretarse de una manera directa

“No es el lenguaje hablado el que es natural al hombre, sino la facultad de constituir una lengua, es decir, un sistema de signos distintos, correspondientes a ideas distintas”.⁶

De aquí que se determina que la gráfica, cualquiera que sea debe sustentarse en el contenido, lo que representa y de donde viene, para que pueda ser interpretada en cualquier contexto, la gráfica aporta la conexión para que el mensaje pueda ser entendido, por lo que esta debe contener todas las características del mensaje.

La gráfica que se desarrolla a partir de una cultura se trasladan a la sociedad a manera de modismos, las cuales son adoptados para fusionarlos y hacerlos casi propias, esta es un

⁵ Fiorella, www.globalexpresstours.com, 2012

⁶ FERDINAND DE SAUSSURE, 1993, “Las fuentes teóricas de la semiología”, Ed Edicial, 1983, Buenos Aires; Argentina, Pag 26



Universidad de Cuenca

medio por el cual las personas utilizan una gráfica y llegan a interpretarla bajo su contexto, como identidad, pueden hacerla parte de su cotidianidad, logrando que esta sociedad como cultura urbana lo distribuyan y lleven estos signos al gusto contemporáneo.

Como lo expone Davison en su libro "El retrato de la Amazonía";

"El lenguaje visual depende estrictamente de la visión y el contexto de donde se encuentre, mientras tenga sustento histórico podrá ser aceptada sin prejuicios".

Así tenemos factores gráficos que son relevantes al momento de expresar una cultura, la parte mitológica y los símbolos de una cultura, todo esto se maneja a manera de iconos que pueden llegar a ser representativos de la etnia.

Todos estos signos, deben ser trasladados bajo un concepto por medio de un elemento, que lo traslade a la sociedad, y a manera e cotidianidad se mezcle en el mundo moderno, formando parte de los medios actuales, los que informan y transmiten las esencias culturales de una sociedad. Para lograr un verdadero impacto es necesario buscar el medio adecuado y el contexto sobre el cuál podamos explotar el potencial de estos signos.



Universidad de Cuenca

CAP.2.EL FOLLETO INFORMATIVO

Según la fuente fotonostora.com; Los **folletos** son elementos que pueden encontrarse también incluidos en un mailing (correo directo). Presentan el producto o servicio de forma detallada e ilustrada, destacando las ventajas y las características de la oferta. Su formato o tamaño, varía en función de las necesidades del producto y del desarrollo creativo.



Imprenta y Tipografía renacentista sigloXV
(Aldo Manucio)



Imprenta y Tipografía Barroca s. XVII
(obra teatral de Lope de Vega)

www.bibliographos.net

La presencia de un elemento gráfico y tangible refuerza la promoción del mensaje como tal, el folleto tiene un historial importante en cuanto a orden y contenido, se lo utilizaba para organizar grandes documentos y llevar información gráfica y textual. Un elemento simple pero con gran potencial en su parte gráfica y que puede adaptarse a cualquier esquema.

Definición según la RAE

Folleto.

“(Del *it. foglietto*).

1. m. Obra impresa, no periódica, de reducido número de hojas.
2. m. desus. Gacetilla manuscrita que contenía regularmente las noticias del día.”⁷

2.1El folleto como recurso de comunicación

⁷ Diccionario de la Real Academia de la Lengua



Universidad de Cuenca

En una expresión del grupo emagister, donde habla del folleto, tenemos, como dato tenemos que; el origen del folleto como producto de servicio, se remonta a la época de la imprenta de Guttenberg, ya que al imprimir las primeras biblias, esos pequeños impresos que conformaban el libro, los folletos, eran los que circulaban para promover información, a manera de cuadernillos, los cuales se repartían para revisar su contenido.

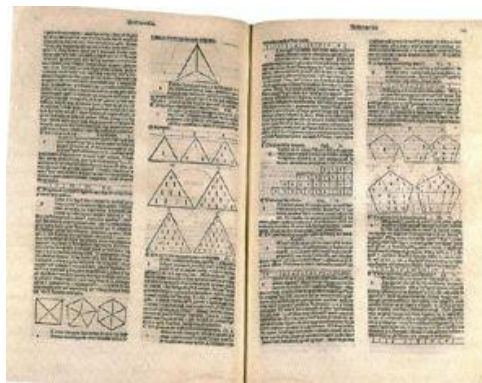
La palabra **folleto** tiene su origen:

Definición, origen y naturaleza de la palabra folleto

*"Folleto es "brochure" en el original) Del francés "brocher", coser, "broche", aguja de bordado, del francés antiguo, broqueta, aguja."*⁸

Este nombre, se pretende, correspondía al manejo de cuadernillo cocido que se manejaba al momento de distribuirlo, era la manera más firme de unirlos, un hilo que junte unas cuantas hojas, luego se repartía.

A partir de aquí se presume ha sido un medio fácil de crear, de adaptar a cualquier aspecto gráfico y simple de distribuir, logrando ser un mecanismo que se ha mantenido en los principales elementos gráficos de comunicación, y ahora se implementa como herramienta cultural y soporte gráfico.



www.bibliographos.net

2.2 Características del folleto

El folleto tiene como principal característica; ser un elemento gráfico de fácil manipulación, adaptable a su contenido, en principio para ser entregado únicamente a mano o correo, pero

⁸ RAE (definición)



Universidad de Cuenca

se adapta a las necesidades de la comunicación, así como lo explica Buzz Tattom, en su publicación:

“Un folleto es un pequeño documento diseñado para ser entregado a mano o por correo. Impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo o publicitario.

Es una pequeña libreta, la cual normalmente contiene material promocional o información sobre un producto.

Componente clásico de los elementos de publicidad en los envíos de publicidad directa.

En marketing, el folleto es una forma sencilla de dar publicidad a una compañía, producto o servicio.”⁹

Como resultado tenemos los siguientes aspectos relevantes de sus características:

- Compacto
- Concreto
- Específico
- Informativo
- Páginas limitadas
- Gráfico

Por otra parte, Ricardo Palmieri en su blog, www.ganaropciones.com asegura que; *los folletos usualmente se usan para promocionar o compartir un mensaje que no requiera mayor detalle. Su limitación en cuanto a páginas impresas, le otorga un carácter de simplicidad, lo cual es real, pero no por ello deja de tener potencial al momento de generar información, ya que es un artículo compacto, que reúne información elemental y dirigida.*¹⁰

De aquí que se puede deducir la importancia del folleto como elemento comunicacional, de presentación básica, acoplable y sin mayor complicación.

2.3 El folleto como producto

En el libro *“folletos y catálogos 3”*, se hace una referencia a cerca del folleto como producto y su importancia, ya que, a la llegada de medios de comunicación alternos y novedosos, se temía la desaparición del folleto como recurso gráfico, pero este elemento tiene algunas características que lo hacen destacar;

“El poder de los folletos es múltiple; pueden abrir puertas, persuadir, vender, contar una historia, cambiar percepciones, incluso mentir, constituyen un activo extremadamente valioso y manejado correctamente se convierten en una poderosa herramienta comunicativa,”¹¹

⁹ my.opera.com, , Buzz Tatom, Agosto 15, 2007

¹⁰ Ricardo PALmieri, www.ganaropciones.com

¹¹ PARRAMON, Catálogos y folletos 3, Barcelona, España,



Universidad de Cuenca

De esto se puede resumir que la importancia del folleto está en su versatilidad como expresión gráfica ya que se comprende como elemento básico portador de mensajes concretos. Si bien el folleto es un documento corto en su presentación informativa, es un producto que se adapta a la temática, según su contenido puede caracterizarse como, informativo, publicitario, promocional.

2.4 Contenido técnico.

2.4.1 Diagramación

Magda Tobar, en su página emagister.com, habla acerca de la importancia de la maquetación de un producto, resuelve que por medio de la diagramación se estudian los procesos de distribución, y básicamente se rige en base a los siguientes fundamentos del diseño;

- **La tipografía.-** La tipografía es el medio de expresión por excelencia en la comunicación, pero se complementan con imágenes o gráficos que dan un entendimiento perfecto de lo que se expresa.
- **La composición.-** Es la técnica del diseño que nos permite distribuir armónicamente los elementos dentro de una expresión gráfica, los elementos básicos de la composición son; la unidad, el movimiento, el orden, la simetría.
- **El color.-** Basándonos en la teoría de Newton; el color, es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo, causada por una longitud de onda luminosa. El ojo humano interpreta colores diferentes dependiendo de las distancias longitudinales.

M. Tobar concluye que:

“La tipografía, el color, y la composición constituyen las bases de la diagramación. Un entendimiento claro del significado de cada uno de estos conceptos permitirá al diagramador trabajar con seguridad un proyecto gráfico de cualquier envergadura.”¹²

Es por esto que debemos conocer estos fundamentos básicos, los cuales nos llevarán a concretar lo que pretendemos demostrar en la concreción de un producto gráfico.

2.4.2 Contenido gráfico

Según el libro, “como usar imágenes en el diseño”, la gráfica es importante por su contenido visual;

¹² Magda Tobar, www.emagister.com, Febrero 2008



Universidad de Cuenca

“Las imágenes suelen complementar e incluso sustituir al texto, también tienen la finalidad de atraer la atención del espectador, los documentos dependen en mayor proporción de las imágenes que se expresan, ya que de ellas dependen la rápida comprensión de su mensaje. El buen uso de la imagen suele pasar casi desapercibido, ya que el lector lo comprende como parte del mensaje, pero en muchos casos la manera inadecuada de mostrarla, es inadecuado, como en el caso de querer impactar al usuario, lo cual interrumpe su lectura y distrae su interés.”¹³

2.4.3 Características técnicas

En este libro, podemos encontrar las características técnicas para los documentos, dentro de las características técnicas de un folleto a tomar en cuenta podemos destacar las siguientes;

Retículas.- La retícula es una estructura invisible en el diseño, no se visualiza gráficamente pero sí su forma, su estructura y su orden.

La retícula expresa seguridad en el contenido, ya que brinda orden, firmeza y confianza, lo cual permite efectuar la lectura con mayor rapidez, hacen que los contenidos se visualicen a distancias lejanas y logran que la información se retenga con mayor facilidad. Las retículas se designan por el número de columnas dependiendo del estilo que utilicemos, el formato del soporte y la cantidad de texto que contienen.

Tendencias.- Son las preferencias sobre los gustos, compartidos por diferentes grupos de personas, las cuales, coinciden al representar un diseño marcado por un estilo que influye sobre el resto. Las tendencias gráficas dependen básicamente de un estilo propio, pero siempre van cuestionadas del tema y la manera de comunicar. Así, se pueden adoptar estilos que vayan de acuerdo al ilustrador o al tema en sí, dependiendo del caso.

Formatos.- El formato se define en relación al número de páginas y en relación a la disposición del documento, para un buen manejo debe tomarse en cuenta el contenido, los espacios internos, los márgenes y sobrepasos para evitar complicaciones en la imprenta.

Los formatos en un diseño se pueden tomar de referencia, una forma, estilo, medida o interpretación del contenido. Pero cabe destacar que existen formatos predeterminados por la norma INEN, los cuales no se los puede distorsionar en gran medida ya que estos dificultan su reproducción al momento de ser enviados a una imprenta.¹⁴

¹³ PARRAMON, Como usar imágenes en diseño, Barcelona, España, 2010

¹⁴ PARRAMON, Como usar imágenes en diseño, Barcelona, España, 2010



CAP. 3.LA ILUSTRACIÓN

Como nos indica la página www.slideshare.net, se conoce que a lo largo del tiempo se ha mostrado la ilustración como medio efectivo de comunicación, como una abstracción de lo que se quiere representar, los ilustradores eran seres dotados que tenían la capacidad de mostrar con imágenes la esencia de lo escrito y es un complemento directo del texto, esto refuerza el mensaje y la comprensión.

“la ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad”

Immanuel Kant

A partir de los textos anteriores, podemos decir que la ilustración ha sido considerada el complemento directo de la parte textual y de cualquier elemento expresivo, logrando manifestar de manera más directa. Tan potente es su imposición que la imagen es, de manera directa, el medio que puede sustentarse sola, por su reinterpretación personal. Así lo expresa Kant en su escrito, “que es la ilustración”, *la ilustración es el medio por el que el hombre trata de salir de su traba*, habla de incapacidad como problema, donde no hay límites, donde puede desarrollar un mundo mayor al real.

3.1 La ilustración como instrumento de comunicación

“La ilustración, según la historia, es un movimiento que surge en el siglo XVIII, cuyas principales características eran, el racionalismo, el conocimiento, la utopía, la protesta, la sabiduría, por ello que los ilustradores eran considerados seres de luz, iluminados para poder representar gráficamente una idea.”¹⁵

Esta exposición es considerada por Fernand Mori, 2008, en su blog www.slideshare.net, donde expone una secuencia del desarrollo y los componentes de la ilustración en sus inicios, este historiador presenta el contenido de la ilustración dentro de su estructura, los elementos que abarca para poder consolidarse como conexión directa entre el mensaje y la comprensión, aún sin un complemento, incluso como instrumento principal y esencial en la comunicación.

Dentro de las características de la ilustración encontramos aspectos relevantes, como la utopía, el conocimiento, la inspiración, que nos permiten plasmar un componente gráfico a partir de la intuición, volviéndolo un instrumento que contiene nuestra ideología.

¹⁵ Fernand Mori, 2008, “www.slideshare.net”



Universidad de Cuenca

3.2 La ilustración como herramienta en el diseño gráfico.

PARRAMON, en su edición de “Cómo usar imágenes en diseño” explica;

A lo largo de la historia, las personas han encontrado en la imagen, el medio de expresión más simple, su historia parte en las cavernas con las primeras manifestaciones gráficas y éstas han evolucionado hasta convertirse en parte casi imprescindible en la comunicación.

La ilustración o gráfico en el diseño es la conexión directa e inmediata entre el receptor y el mensaje, le da la idea principal para que éste asimile la información y posteriormente decida si es de su interés o no. Pero de esto dependen varios factores de la imagen como la composición, la posición y la ilustración como mensaje concreto.

La ilustración, en el diseño gráfico específicamente, es una de los principales componentes de comunicación, ya que un elemento visual puede dotarse de conceptos mediante el uso de los componentes del diseño, el color, la forma, la proporción, etc.

3.3. Técnicas digitales de Ilustración.

Dentro de las técnicas y los estilos de ilustración, Dondis y su introducción al alfabeto visual dice;

“que el estilo y la técnica es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica y que la mejor forma de describirlo, sea considerarlo una categoría o clases de la expresión visual conformada por un entorno cultural total.”¹⁶

Partiendo de esta resolución, las técnicas digitales van de acuerdo al estilo de ilustración de autor, básicamente de sus gustos y su orientación por algún medio de creación, por los modismos y preferencias del creador, las cuales adopta según su necesidad de representar el mensaje.

3.3.1 técnicas digitales.

Dentro de las técnicas de ilustración, mediante el portal fotonostira, podemos destacar las siguientes:

Vector. - La animación ha influido enormemente en su desarrollo que comenzó para muchos quizás irónicamente como una herramienta de ingeniería. Su peso ligero, colores luminosos y versatilidad hacen que aun si no se enamora de ellos, le llama mucho la atención el cómo hacer obras magistrales.

¹⁶ Comentario Dondis , perletico.wordpress.com, 2008



Universidad de Cuenca

Las imágenes vectoriales son gráficos formados a base de curvas, líneas y elementos geométricos definidos como vectores. La gran ventaja de esta técnica es que no sufren pérdida de resolución al producirse una ampliación de los mismos. Esta clase de imagen tiene poco peso como archivo informático, medido en Kilobytes.

Algunos programas que utilizan este sistema son: El Adobe Illustrator, Freehand, Corel Draw entre otros.

Foto ilustración.- Esta técnica comprende la manipulación de una imagen, combinándola con la ilustración, ya sea esta manual o digital. Esta técnica es efectiva cuando se le quiere dar un punto de vista diferente a la imagen original, le agrega un toque de fantasía al cuadro ya que se mezclan dos mundos diferentes bajo el mismo contexto.

La foto ilustración se considera una técnica experimental, ya que no posee límites de aplicación ni estilos, se presta para generar collage de representaciones gráficas, incluso virtuales.

3D.- La ilustración 3D, es una técnica relativamente nueva, ya que, si bien a inicios de la ilustración y mediante su evolución, se han generado representaciones con volumen, la tecnología ha logrado que esta manera de ilustrar sea más directa, logrando una solidez de lo que se crea con sus medidas y proporciones reales. Este tipo de técnica permite simular una réplica del producto donde se nota profundidad, espesor, degradados, texturas y materiales, lo cual exalta la calidad y asemeja su realidad.

3.4. Estilos gráficos

Los estilos gráficos en la ilustración vienen desde inicios de su historia, con los clásicos y manuales que fueron llevados a lo digital, pero en la actualidad, se pueden destacar varias que llevan una mezcla de las tradicionales en la historia del diseño. Así podemos enumerar algunos destacados:

Concept Art.- vassink.blogspot.com/2010 en su publicación, dice; Es un estilo gráfico que consiste en una especulación de ideas acerca de la resolución de un producto, un proyecto o una necesidad a futuro. Un diseñador de concepto (también conocido como “futurista visual”) es un diseñador que proyecta los productos que no se piensan para la realización inmediata. De hecho, la mayor parte de ellos nunca pasan. Por ello, el concept art, puede reunir cualquier cantidad de elementos que apunten al futuro, fusionado con la fantasía, proponiendo una hipótesis en sus creaciones.

Ilustración fantasiosa.- La ilustración fantasiosa nos brinda otro enfoque de las cosas, nos invita a tratar con lo desconocido, lo incontrolable y todo lo que no puede medirse, este estilo,



Universidad de Cuenca

nos lleva la línea donde se mezcla, todo lo que existe con lo que creemos que pudiera existir. Se considera más un estilo porque es una ilustración propia, que se basa en la imaginación, y puede ser, mezclado y reproducido bajo cualquier técnica tradicional, e incluso nueva.

Collage.- Al igual que en la parte artística y manual, el collage se basa esencialmente en la manipulación de diversos materiales, en este caso imágenes utilizadas como materia prima tales como, manchas, brushes, ilustraciones o cualquier objeto gráfico.

Reunir los elementos elegidos y disponerlos sobre un espacio plano y en un cierto orden es el objetivo perseguido. A través del manejo de estos elementos se logra como resultado la creación de una composición original e imaginativa. El collage supone un medio de expresión cargado de libertad que se manifiesta en los múltiples procedimientos empleados. También pasa al grupo de lo experimental, puesto que no hay reglas para su ejecución.

3.5 Clases de la ilustración

Dentro del vasto mundo de la ilustración, podemos diferenciarla por clases, según el libro “Fantasía”, los conceptos de algunas de ellas son;

Ilustración de mitos.- Según Alan Fletcher, “*La ilustración de mitos, no es un concepto de ficción, sino una estructura que evoca experiencias fugaces o ideologías*”. Por lo que se diferencia de la ilustración de fantasía, ya que para ilustrar un mito se parte de una fuente, escrita, un guión, un relato que identifique primordialmente la cultura originaria de una sociedad.

ilustración Narrativa.- Esta rama de la ilustración, pretende generar ilustraciones a partir de guiones preestablecidos, pueden ser estos de cualquier índole, trata de representar específicamente lo que consta escrito, sin alterar el contexto ni su representación, es de manera literal, transcribir el texto en la imagen.

La ilustración y su función narrativa, operan en los límites de lo real, la labor del ilustrador en este caso es sorprender, y enfocarse desde un punto de vista diferente para lograr conexión.

Ilustración de personajes.- La ilustración de personajes pretende la representación de una serie de características de algún ser que es parte de una historia, es el proceso mediante el cual conviertes a tus ilustraciones en seres sorprendentes, se trata de generar a partir de un monigote, a una especie de superhéroe, donde los aspectos de estilo dependan únicamente de tus orientaciones gráficas. Según desarrolles tus personajes, la parte que destaque serán



Universidad de Cuenca

los detalles, las vestimentas, el estado y su posición, esos rasgos son los que le darán carácter al momento de crearlos.

4 Producto Final

4.1 Conceptualización del diseño

Para lograr una representación acorde del producto se han determinado algunos aspectos importantes para su conceptualización, así como resultado tenemos:

El estilo del folleto

El formato

La diagramación del contenido

El estilo gráfico

LA cromática.

A continuación explicaremos como se obtuvo cada uno de ellos.

4.2 Folleto informativo

El folleto se ha resuelto bajo el tema de dualidad, la cual se presenta en todas las leyendas y las interpretaciones simbólicas de la cultura, así;

- **Estilo.-** Se pretende llegar al lector de una manera no forzada, que el lector se sienta atraído por la presencia del folleto, para lo cual se adopta un estilo formal, con apego minimalista, que contraste el entorno vacío con el contenido, logrando comodidad visual y ligereza a contenido.

- **Formato.-** El formato presentado para el folleto, se extrae de las figuras de expresión que los Záparas tenían en su cultura, Tal es el caso del cuadrilátero, que representa la agrupación y protección de la tribu.



Universidad de Cuenca

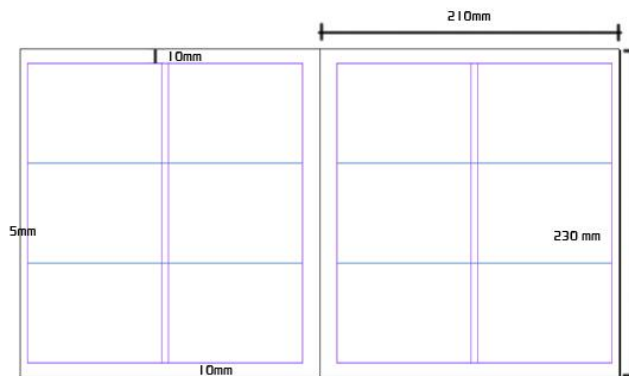
Más allá de su representación se trata de dar comodidad al lector, tratando de que su lectura y visualización sea cómoda mediante el empleo del espaciado y la disposición ergonómica del producto.

4.2.1 Diagramación

- **Cuadrícula.-** Para la cuadrícula del contenido se toma la simplicidad y contraste de la cultura, mirándolo desde una aspecto histórico, ya que es la cultura que resalta entre las demás nativas, por su gran historial, convirtiéndole en un punto de color en la selva, por así decirlo.

La dualidad como referencia, es otro aspecto importante, ya que siempre se ha llevado este tipo de mentalidad en la cultura humana, mucho más en la etnia Zápara. La oposición de colores, géneros, objetos y formas, siempre se presentan en ritos y objetos cotidianos de la cultura, lo cual es muy importante en la presencia del producto.

Por esto se determina una cuadrícula de 2 columnas, con disposición vertical en tercios, más por distribución de texto, mediante este concepto de dualidad se manejará: la cromática, la información, la gráfica y la ubicación del contenido.



- **Estilo.-** El estilo de diagramación lleva el concepto limpio de lectura, manejando la oposición de colores en la página se muestra el contenido y la gráfica de manera distante, siempre la ubicación de opuestos, dos imágenes, 2 párrafos de texto, dos ubicaciones, dos colores, este sistema siempre se maneja y se verán rodeados de espacio vacío que enmarca a la lectura y un recorrido fácil de seguir.



4.2.2 Estilo Gráfico

- **Estilo de ilustración.**- Las ilustraciones han adoptado una esencia Concept art, por la manera fantasiosa de representar y un estilo de brush y manchas que caracterizan las escenas y los personajes de las leyendas.

Las ilustraciones se basan en la síntesis de las escenas, una interpretación algo abstracta de la lectura de un guión, lo que no pone en un estilo algo libre, con notoria presencia del aspecto retro futuristas.

A continuación los bocetos mediante los cuales se determinó el sistema gráfico.



Universidad de Cuenca



- **Referencia.**- Basándonos en representaciones artísticas de este estilo podemos encontrar referencias como;



Eric Deschamps; Ilustrador Español, experto en ilustración para juego de video, conceptualiza sus artes en la perspectiva fantasiosa de seres humanos, manifiesta los sentimientos y sensaciones en las ilustraciones.

ericdeschamps.deviantart.com



Maxim Verehin; Ilustrador Ruso, se especializa en seres míticos y mutantes, interpreta visualizaciones de seres fusionados y de mundos lejanos. Se basa en el concepto, todo puede ser de otra manera.

colectivobicicleta.com

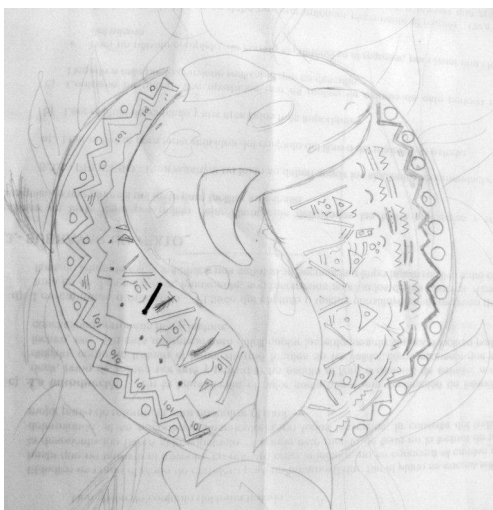


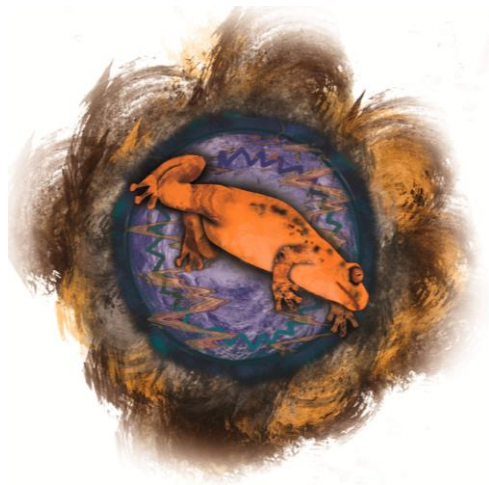
Michael Komarckart; Ilustrador de fantasía, se centra en la interpretación de personas, una ilustración realista en cuanto a su anatomía pero rodeada de un mundo imaginario, gusta de la fantasía, puesto que es un mundo aparte al momento de crear.

www.komarckart.com

- Conceptualización y Representación.- Para la reinterpretación de las imágenes se tomó en cuenta la comprensión que tiene la leyenda en la sociedad, es directa, limpia y simple, para lo cual se generó una serie de escenas que permitan distinguir la secuencia de la lectura.

Para la presentación de la leyenda se hizo una abstracción poco literaria del texto, logrando comunicar en gran parte el contenido pero, sin mostrar el desenlace, lo que permita una conexión entre el lector y la gráfica, invitándolo a seguir la lectura.





Esta ilustración, hace referencia a la leyenda de la rana que se convertía en tigre, la gráfica permite entender el misticismo del texto y trata de invitar a conocer el porqué de la historia y su desenlace.

CAPITULO 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Hoy en día las culturas ancestrales están perdiendo cabida en nuestra parte gráfica, sobre todo en la sociedad moderna, ya que se interpreta como sinónimo de “anticuado”, pero estos modismos negativos, se pueden contrarrestar con un estudio que rescate la gráfica ancestral para fusionarla con los estilos vanguardistas y sea parte de una cultura urbana moderna.
- Los aportes culturales que reciben los nativos y las etnias de parte del gobierno es un punto a favor de este proyecto, ya que mediante las instituciones de cultura y educación podemos introducirnos en la sociedad de una manera diferente, alterna, logrando llevar la información recolectada a las instituciones que ayuden a fomentar el rescate cultural.
- Dentro del medio expresivo en la sociedad actual, la ilustración es un elemento bastante rentable en lo que a expresión se refiere, ya que su manera de expresarse es independiente en cada individuo y este puede asimilarla a su manera, por lo que es un camino con escasas probabilidades de ser rechazado, sobre todo en el campo informativo.



Universidad de Cuenca

- Cualquier aporte expresivo que recíbanlas culturas, modismos o expresiones de lenguaje, sean cuales fueren, serán un aporte productivo para nuestra sociedad, ya que a través de una investigación podemos dar a conocer al mundo a cerca de una temática la cual puede ser llevada a un estilo moderno.

RECOMENDACIONES

- Se debe promover el rescate de los valores ancestrales perdidos en la historia, de modo que la sociedad actual pueda disfrutar de los símbolos que ha generado nuestra sociedad hasta convertirnos en esta cultura moderna.
- Es considerable investigar a cerca de las formas en las que este tipo de eventos y acciones se han manifestado, tratando de imponer una forma nueva de aportar, proponiendo un estilo propio o abordando otro interesante que pueda llevar a potencializar el mensaje, tratando de despertar el interés en los nuevos talentos que conocen de este tipo de manifestaciones pero no pueden explotarlo.
- Cuando se determine un camino para la elaboración, este debe ser un medio sustentable en su gran parte, ya que existen medios que incluso al tener un gran contenido informativo, no son expuestos por sus escasas de originalidad o por su poco aporte al mundo moderno como fuente de inspiración.
- Tomando en cuenta la acogida de estos proyectos en la actualidad, podemos generar nuevas alternativas para transmitir esta información y así aportar a la educación cultural, estos proyectos pueden ser receptados por departamentos culturales, interesados en promover estos contenidos, los cuales nos facilitarían su implementación como herramienta de información.
- Una vez realizado este proyecto, se deberían realizar estudios periódicos de los acontecimientos o proyectos de rescate cultural, para poder aportar y promover estos movimientos de alguna manera, e incluso continuar con el presente proyecto, ya que la cultura no solo se interpreta en los elementos expuestos en este proyecto.



Universidad de Cuenca

BIBLIOGRAFÍA

- Wilson Harvery, “Diseño de catálogos y folletos 3 “, ED GUSTAVI GILI, Barcelona, España, 2006
- Cristian Campos, “Diseño de productos”, ED maomao publications, Cayfosa, España, 2006
- Lindsay Marshal, “Cómo usar imágenes en diseño Gráfico”, ED Parramón ediciones S.A, 2010
- Miguel Ángel Cabodevilla, “La historia de los pueblos de oriente”, Ed Ekseption, Cicam, Coca, 1999, pág. 109, La selva Olvidad.
- Davison, 1982, “Retrato de la Amazonía”, Ed LITOGRAFIA ARCO, Bogotá, Colombia, 1999, pág. 3.
- Juan Costa, “La imagen y el impacto psico-visual”, Ed ZEUS, Barcelona, España, 2011, pág. 57, (palabras, imágenes, mitos)
- Wilson Harvey, “Diseño de catálogos y folletos 5”, Ed GUSTAVO GILI, Barcelona, España, 2008, “El dibujo Publicitario”, Editorial PARRAMON ediciones S.A, Barcelona, España, 2008
- Pablo Ortiz T, “Amazonía, pueblos indígenas y biodiversidad”, Quito, Ecuador, 2006
- Centro de Estudios y Difusión Social, “Palma africana y etnocidio”, Quito, Ecuador, ED CEDIS, 1985
- Instituto Otavaleño de Antropología, “Ecuador indígena: simbolismo y cotidianidad”, ED CEDIS, Quito, Ecuador, 1987
- Francisco Sánchez Blanco, “La mentalidad ilustrada “, ED, Taurus, Madrid, 1999
- Bilhaut Anne-Gaël, “El sueño Zápara “, ED Facultad latinoamericana de Ciencias Sociales Sede Ecuador, Quito, 2011
- Finlay Cowan, “Mundos de Fantasía”, EVERGREEN, 2008,
- Wilson Harvey, “Como usar imágenes en diseño gráfico”,., Ed GUSTAVO GILI, Barcelona, España, 2010

Universidad de Cuenca





Universidad de Cuenca

ANEXOS*

Referencias y homólogos.

Referencias

Dentro de las referencias gráficas se presenta una recopilación de ilustraciones en los estilos antes expuestos.

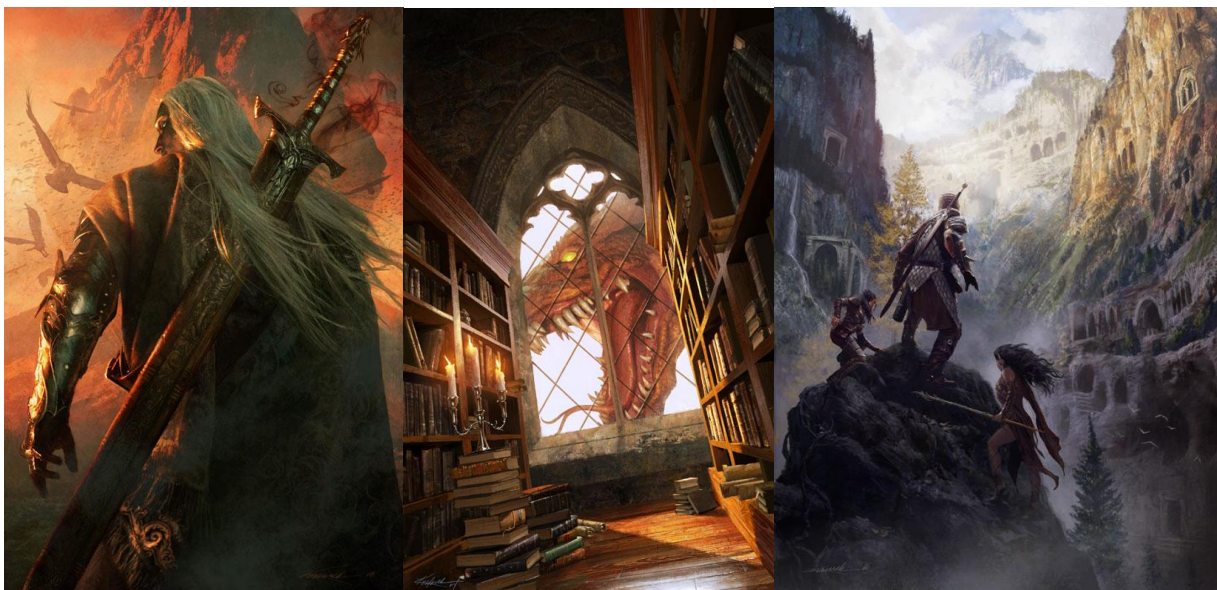
CONCEPT ART



Ilustraciones

conceptartworld.com

ILUSTRACIÓN DE FANTASÍA



Grijalva Giovanni



Universidad de Cuenca

Ilustraciones

www.komarckart.com



Universidad de Cuenca

Homólogos

Dentro del aspecto cultural, la república del Ecuador con su gobierno actual, ha puesto en marcha la más grande campaña para el rescate de las culturas en peligro de extinción, de su lengua y sus tradiciones, a través de programas de turismo, de proyectos de conservación del medio ambiente, etc. A medida que este proyecto ha ido avanzando, se han mostrado historiadores y amantes de la historia mucho más interesados en promover esta idea, así los diarios, páginas web se presentan con esta temática, presentando estos diversos puntos sobresalientes de los grupos sin dejar pasar su aspecto intangible.

Un referente sobre este tipo de exposiciones nos muestra Gaetano Osculati, en su libro folleto “Exploraciones de las regiones ecuatoriales a lo largo del Napo y del río de las Amazonas” publicado desde 2003 nos expone un punto de vista diferente al recolectar varias imágenes e ilustraciones rústicas de la Amazonía ecuatoriana, logrando la atención de los historiadores y críticos por su rescate y engrandecimiento de esta parte de nuestro país, logrando introducir al mercado contemporáneo un producto con puntos importantes de la cultura. Otro autor expone su criterio de preservar el mundo mitológico indígena, Bilhaut Anne-Gaël con su libro “El sueño de los Záparas. Patrimonio onírico de un pueblo de la Alta Amazonía”, editado en el 2011 muestra el lado soñador e imaginario de los pueblos de esta fase de la memoria nacional. La contribución de Bilhaut es mostrar cómo a través del mundo mítico de los Záparas, el conocimiento se ha forjado como eje principal para sus procesos étnicos y ancestrales, a su parecer la cultura Zápara se reinventa con la globalización y dentro de nuestro medio es un acto épico, ya que se reusan a desaparecer adaptándose al mundo moderno.

Un referente similar pero extranjero es la aplicación que se publica en deperu.com, un catálogo informativo y cultural que fomenta las principales atracciones ancestrales y turísticas de Perú

Este documento ha recopilado una serie de imágenes e información que informa al consumidor de los atributos turísticos del país, es un folleto cultural, Guía arqueológica de Perú. Si bien es un catálogo, al igual que el folleto informativo intenta difundir acerca de las atracciones de su país y sus etnias, lo cual nos permite relacionarlo de manera directa, ya que parte de la etnia cultural que se presenta en nuestro proyecto, se encuentra ubicada en la frontera con Perú, existen 180 en Ecuador y 300 en Perú.



Universidad de Cuenca



Grijalva Giovanni